

緒論：奇妙的居家

未來將開啟一條路。這條路不是連結兩端點而已，它將能通往所有地方，其速度將會超過光速。但是，我們並不會到達任何其它地方，再也沒有所謂的那邊。我們終將只會在這裡(TV ad 1993)。

二十世紀的烏托邦裡，人們夢想著能夠自由地流動、通往太空世界(Multiplicity 2005)^❶。

壹、裝著閘門的房屋

一九九〇年中期，網際網路迅雷不及掩耳地大肆蔓延，各家媒介不斷報導比爾蓋茲(Bill Gates)在西雅圖建造的豪宅。這座豪宅被視為新興電腦科技與建築的藝術結合，比爾

❶ 此廣告的廣告主是美國的世界通訊股份有限公司(MCI)，廣告裡找來童星安娜派昆(Anna Paquin)說出這段話(Multiplicity 2005: 169)。

蓋茲對這座耗費數百萬美元的住屋感到相當自豪，住屋各個角落都裝設有標準化與自動化的設備，例如溫度控制、電子安全系統，另外還有一些特殊的設備，如當主人的車子進入宅內，就會立刻自動啟動的洗車浴池。但是，比爾蓋茲豪宅的最驚人特色還是房屋的牆面。比爾蓋茲最初的計畫是要將室內牆壁(包括地面以及天花板)都當作影像螢幕。例如，在彈簧墊室(trampoline room)的天花板加裝螢幕，能夠觀賞三百六十度的全景。所有螢幕都能夠依據訪客的需求來安排節目，節目內容則是取自於主人的影片收藏(也是世界上最詳盡的收藏)。影像的播放長度也會依每位訪客的注意廣度(attention span)而做調整，當他們以電子安全密碼進入不同房間時，螢幕便開始播放不同的影像，永遠不會重覆。

這些不斷變化的牆面激發許多評論者的想像，包括「數位建築」領域內的首要推廣者，例如米契爾(William Mitchell, 1995: 33)就曾說：

這室內牆面真是超乎想像，這些牆面轉化為巨大、平坦而延展的影像螢幕，它們看似一般標準化的建築素材，但實際上已變成電子化、能通往任何事物的窗口。

彭茨與湯瑪士(Penz and Thomas, 1997: 3)也迅速觀察到這些可能性的降臨：

從比爾蓋茲的居家環境可觀察到，我們的住宅將能夠充滿未來感。數位化的窗戶將變成放映世界各地、任何時間、任何事物景像的螢幕……。

類似的景象亦見於一九九八年，兩位紐約女建築師(Gisue Hariri & Mojgan Hariri)為《居家美化》(*House Beautiful*)雜誌設計了「數位之家」。這項設計運用一九六〇年代時「電訊建築」(Archigram，譯者按：由庫克所領導的一個建築團隊)的庫克(Peter Cook)所發明的自動化(plug-in)電腦程式，此程式所組成一中央設備，被裝設在另一個廠房內，可連接各種新式的電子設備。數位之家的主牆面是由液晶螢幕(LCD)組成，兩位建築師將這面牆稱作「未來的基石」(引述自 Riley, 1999: 56)。

當然，像牆面一般大的螢幕經常出現在二十世紀的科幻情節中。例如《明日的景象》(*Tomorrow Revealed*, 1955)中，作者艾金森(John Atkins)想像著牆面不只是螢幕，還能夠成為互動設備，整間房屋就像是某種具有意識的實體，它能夠說話、思考、聆聽、行動，甚至娛樂主人：

牆壁可變化為三度空間立體的叢林或大草原，或是任何你想要的場景，無論是童話故事、浪漫情節，各種動植物的味道、聲音，或者烈日、白雪，都能從這牆面上顯現。牆壁並非完全不具生命力的物體，它們即將產生轉變：由晶體製成玻璃螢幕，播映著立體、色彩極為細緻，而且能散發氣味與聲音的影像(Atkin, 1955: 180)。

許多科幻電影中也曾經描繪這種牆面般大小的螢幕，這類著名影片包括了佛列茲朗(Fritz Lang)的〈大都會〉(*Metropolis*, 1927)、曼澤斯(William Cameron Menzies)的〈即將發生的事〉(*Things To Come*, 1936)、特呂弗(Francois Truffaut)

的〈華氏 451 度〉(Fahrenheit 451, 1966)、范赫文(Paul Verhoeven)的〈魔鬼總動員〉(Total Recall, 1990)。這類電影立刻引起一些關注，也就是這種螢幕牆在政治方面的多功能性。在〈大都會〉裡，螢幕牆是一種「以技術治國」(technocratic)權威的象徵與實質技術；這種特殊的設備被裝置在市中心的頂樓辦公室。在電影〈即將發生的事〉中，螢幕設備使得這種科技政治型態更加普及，這不僅在普羅大眾之間普遍化，也可作為教育與傳播等有益用途。電視時代製作發行的電影〈華氏 451 度〉的劇情裡，螢幕牆成為撫慰一般人民的宣傳工具。〈魔鬼總動員〉中，螢幕牆提供各式各樣的影像，包括即時新聞、週遭環境事物等，劇情裡螢幕牆也被用來生動描繪電影主角的精神分裂狀態。

相較於實質物體、建築等面向，在文獻或電影虛構劇情裡通常簡單地描述螢幕牆的發展歷程。事實上，一九九〇年中期，產製這種高解析度大型螢幕的硬體設備仍未臻成熟。因此，比爾蓋茲被迫縮減原本野心勃勃的計畫。無論如何，如彭茨與湯瑪士所預言，數位電影系統分割技術的發明意味著，如牆面般大型的影像即將成為一般人在家就能享受到的體驗^②。牆面成為電子視窗，使人們無需受地點限制，便能擁有生動的視野。相反地，各類型的觀眾都能夠開啓並看到「任何地方、任何時間與事物」。這種視窗牆徹底地改寫了居家生活，家不再只是日常活動的場所，同時也是打破空間性的地方。

②：德州儀器(Texas Instrument)的數位光學處理(Digital Light Processing, DLP)科技最初是為了要發展投射技術，後來成為供消費者使用的影像投影工具，參見馬怪爾(McQuire, 2004)。

貳、科技本質

在此，我們應該討論一些與此情境相關的要點。首先是想像與欲望不斷超越科技的情況，撇開(或許)這起因於科技的發展超乎想像地快速。這裡我們先舉出一個例子，也就是眾所皆知的數理計算領域。近幾十年內，數理計算領域在此期間不斷以倍數成長的方式快速發展。《連線》(Wired, 1993)雜誌創刊號中，戴維斯(Frederic Davis, 1993: 30)便曾經談論：

如果過去二十年間，汽車技術以相同的速率持續進步，你的愛車能在一小時內跑過五十萬英里，只需花費一千美元，便能以一加侖的汽油跑完一百萬英里。

然而，科技領域內的許多轉變都與速度具有相當大的關連性(例如電腦處理器能力、頻寬來衡量)。即使科技急速變遷，仍出現許多對事物無法更快速而產生的不耐煩與焦慮感。由於受頻寬所限制，「全球資訊網」很快地被諷刺為「全球等待網」。一九九〇年代中期，花費在解決頻寬問題的成本明顯大量增加。就像比爾蓋茲一樣，我們時常發現自己等待科技來追趕我們的想像，一些企業組織廣告激發我們產生許多想像。最顯著的例子就是一九八〇年代中期至一九九〇年代初期，對於虛擬真實(Virtual Reality)科技產生熱切渴望卻又夾雜恐懼害怕的心情。此時，「網絡空間」(cyberspace)成為千禧年的新興領域。視訊電話以及其它虛擬實境系統(VR system)快速地發展，人人都能夠近用這些發明物。就像

電影〈未來終結者〉(The Lawnmower Man, 1992)的情節一般，人們可以體驗到感知上的幻覺。此時，某些產業大肆宣傳這類科技的商業議題，也出現一種亟欲獲得的感受，也就是對於科技的渴望。我們必須清楚地知道，這是驅使發展意識型態的部分原動力。長遠以來，征服自然、超越身體限制的深層渴望，一直都是向前發展的最大信念，人們不斷投入新一波的科技潮流，這股風潮直到「科技文化」(techno-culture)出現時達到最高峰。科技文化裡，自然的地位與人類本質的輪廓都因某些原因而出現問題^③。

如果征服、超越自然的幻想，一直都是現代科技發展的原動力，這種想像尤其在媒介與傳播領域內大量滋生。因為媒介與傳播科技具有重新配置空間、時間感知與體驗範疇的能力，能使我們「遠距離」地看見、聽見、甚至行動。媒介與傳播科技改變過去被視為自然、正常、永遠不變的生活方式框架。各個世代的媒介都具有跨越空間、穿過時間的能力，包括電報、衛星電視、網際網路都是如此。這些都不只是當代的想像，反而從基本面形構現代性的經濟與社會關係。如紀登斯(Giddens, 1991: 17)觀察到的：

現代社會組織預設精確的團隊共同合作方式，而組織內的許多人彼此互不相識；行動的「時間」與「地點」具有直接的相關性，然而，與現代時期一樣，

^③：「自然」已不再對立於「文化」，而是包含在內。這兩個領域逐漸地融合為「科技自然」(techno-nature)與科技文化。貝克(Beck, 1994: 27)指出，這樣的轉變代表我們已進入「風險社會」(risk society)：「人們運用自然資源而形成工業社會，自然整合入社會則使我們跨越工業社會」。

由於媒介空間的出現而日新月異了。

以地點為主要根據的生活方式，其重要性逐漸減弱，新興的生活型態，人們逐漸從各個事件中獲得空間體驗，這是工業化現代性的一項主要特質。十九世紀後半葉期間，發展出以蒸汽為動力的交通工具(例如火車、船隻等)，使人們能夠更快速地穿越空間，殖民帝國、國際貿易皆因而大幅擴張。直到二十一世紀，進入後工業時期的全球化階段，跨國的經濟與文化交流明顯滲透入「在地」的日常生活空間裡，新媒介科技跨越遠距離而「即時」行動的能力也大為提升。拉許(Lash, 2002a: 15)認為，由於人機介面(human-machine interfaces)普遍滲透人們的生活，新傳播型態的核心在於朝向「科技化生活型式」的轉變。科技文化可說「建構了遠距離的文化」(culture-at-a-distance)，社會被科技形式所取代：

我自己就像個人機介面一樣運作，也就是說，自然生活型態逐漸科技化。我必須學習使用社會生活中的各種科技……因為我的生活形式是那樣地常規化、長期在遠距離的狀況之下。我無法駕馭這些距離，也不能在沒有這些機械介面的情況下而進行社交活動(Lash, 2002a: 15)。

這些發展不僅共同地重新定義了經濟交換的速度，同時也包括人類經驗的時空框架。毫不令人意外的是，文化反應(cultural responses)通常同時向過去、未來的時間延伸：一方面朝向創造神話、頌揚上帝傳統的文化反應類型，另一方面則朝向未來，所有物(包括身體)都被溶解成一種難以想像的

結果。這種廣泛的景象突顯出長期以來對於科技變遷所產生的回應，同時具有正反面的矛盾情感。科技超越的渴望與所謂「科技無意識」(technological unconscious)的文化產製緊密關聯，我們可在現代藝術與文學領域內發掘此現象，或許最顯著的是現代科幻小說這項文類。一九五〇年代艾金森所描述的「心靈感應屋」情節，直到二十一世紀初期都還相當遙遠、仍然未受認同。這面屏障也激發了有關科技創造生活的現代神話。雪莉(Mary Shelley)的《科學怪人》(*Frankenstein*, 1818)裡早已出現關於現代意識的情節，在書中，「科學怪人」的身體由好幾個部份組合而成，其生命力來自於電流，而它甚至比人還要人性化。

若說雪莉著作中所寫的科學怪人可代表人類社會與新能量(例如蒸氣、電流)之間的疆界已越來越模糊，下個世紀巨大的工業化轉變則引發另一個新的主要情節。例如，佛列茲朗的著名電影〈大都會〉中所創造的機器人。〈大都會〉裡的機器人也因為電流而失去能量，這與雪莉所描述的以零件組合而成的科學怪人是完全不同的物體。這種機器人已不是粗糙的複製品，科技已能夠使這種機器人看起來與實際人類沒有太大差異：這些都是電影對於科技的想像，同時，電影所著重描繪的神祕視覺世界也與過去有所不同。

第二次世界大戰之後，生化領域的思潮隨之出現，人類與機械相遇而逐漸塑造出相當不可思議的賽伯人(cyborg)^④。賽伯人不是人類，也並非傳統所定義的機器，而是結合

^④ 賽伯人一詞是「結合有機體和機械體的人類」(cybernetic organism)的縮寫，這項詞彙是克萊恩斯與克萊(Clynes and Kline, 1960: 27)於一九六〇年所提出，兩人受到韋納(Norbert Wiener, 1948)有關有機體與機械體的著作所影響。參見馬怪爾(McQuire, 2006)。

資訊與傳播體系而產製出的混合體。一九八四年，哈樂葳(Donna Haraway, 1991: 150)深具影響力的〈賽伯人宣言〉(*Cyborg Manifesto*)運用「賽伯人」一詞來談論這樣的情境：文化裡的身分迅速地被電腦化，「二十世紀末期，生活在這充滿神話時代的我們全都是複合體，是機械與有機體結合所創造出的混合體；總而言之，我們都是賽伯人」。生化的思潮對科學研究的軌跡產生重大影響，尤其是正在發展的生物工程學。人類基因體計畫(Human Genome Project)成功地取得大量研究根據，甚至比原先所預定的二〇〇〇年中期還要早。這項基因研究計畫主要以生化角度將生命體視為電腦體系，去氧核糖核酸(DNA, Deoxyribonucleic acid)則是「生物遺傳基因的密碼」。吉伯特(Walter Gilbert, 1992: 96)率先將這些概念朝向數位化發展，他期待有一天我們能在口袋中拿出一片光碟，說道：「這就是一個人類，這就是我」。這是對於個人媒介的新概念；人類**就是**媒介。

上述三個有關科技誕生的敘事，前後出現的時間歷經兩個世紀，此時期可說是科技改寫自然的重要時刻，工業機械結合資訊機械(也就是媒介)、程式設計領域以及此時期特有的生活型態。拉許(Lash, 2002a: xi)曾經強調這項發展的軌跡，他將基因工程學的出現與更廣泛的權力運作轉變結合。拉許認為，朝向資訊權力知識模式的轉變意味著……「生活」不再是關於有機體系的問題，而是與科技系統息息相關。

網路試閱版聲明

1. 敝社目前對書籍翻譯品質控管日益嚴謹，每本書至少經過四校的把關程序，此試閱版與正式上市版本有一定程度的差異。
2. 讀者閱讀此試閱版本時若發現錯譯或不妥之處，歡迎讀者

儘速透過電子郵件 (Email : weber98@ms45.hinet.net) 向敝社反映，敝社將在本書正式上市前進行修正。

3. 若讀者試閱此版本後，對本書的內容有興趣，期盼您能在本書正式上市之後，踴躍購買。您的選購就是對本社最具體的支持，也得以讓敝社更加茁壯，出更多好書。

版權所有，請勿做具商業屬性的運用

